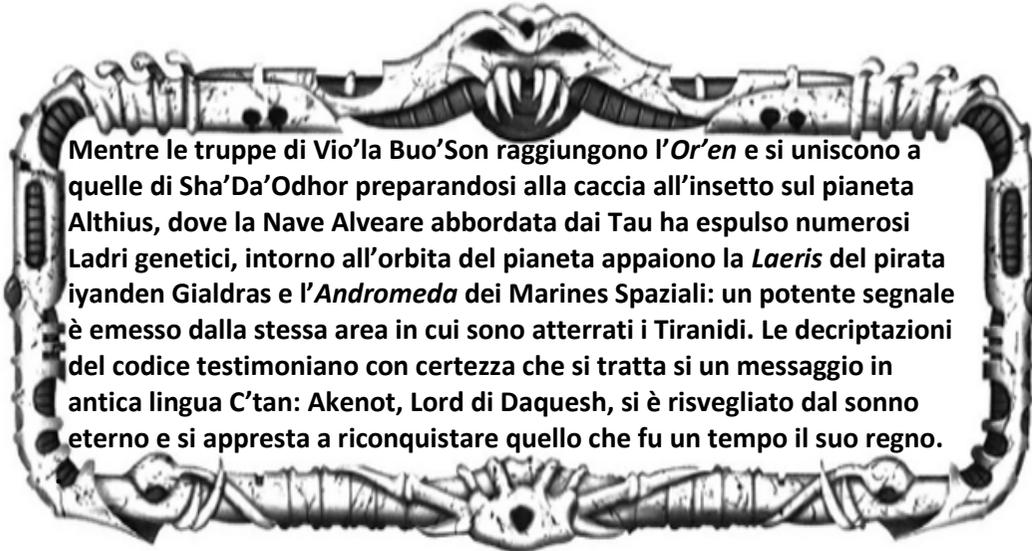


Il risveglio di Akenot



Mentre le truppe di Vio'la Buo'Son raggiungono l'Or'en e si uniscono a quelle di Sha'Da'Odhor preparandosi alla caccia all'insetto sul pianeta Althius, dove la Nave Alveare abbordata dai Tau ha espulso numerosi Ladri genetici, intorno all'orbita del pianeta appaiono la *Laeris* del pirata iyanden Gialdras e l'*Andromeda* dei Marines Spaziali: un potente segnale è emesso dalla stessa area in cui sono atterrati i Tiranidi. Le decriptazioni del codice testimoniano con certezza che si tratta di un messaggio in antica lingua C'tan: Akenot, Lord di Daquesh, si è risvegliato dal sonno eterno e si appresta a riconquistare quello che fu un tempo il suo regno.

Missione Principale

Il Segnalino di Missione Principale sarà vinto dal giocatore che resterà in gioco dopo che tutti gli altri giocatori saranno stati eliminati, costretti alla resa oppure ad evacuare.

Missione Secondaria

Il Segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal giocatore che, una volta che tutti i Tiranidi saranno stati eliminati, ne avrà ucciso il maggior numero. In caso di parità sarà assegnato al giocatore che avrà totalizzato più punti TEC.

Fazioni Tau, Imperium, Eldar, Necron, Tiranidi (N.G.).

Tau 10 per fazione.

Marines 10 per fazione.

Eldar 10 per fazione.

Necron 10 per fazione.

Tiranidi 8 Ladri genetici/Ymgarl, 1 Guerriero Tiranide, 1 Sputa morte.

Furtività No.

Capsule di atterraggio Sì.

Pericoli Tiranidi.

Legenda: C = Sala controllo; S = Schermo psichico; P = Porta stagna; R = porta stagna Rinforzata; L = scaLa a pioli; A = capsula di Atterraggio; M: Monolito di teletrasporto;



La superficie di Althius

Note generali:

- La missione si svolge su due livelli diversi: la superficie di Althius e l'orbita del pianeta in cui si trovano le navi, l'*Or'en*, la *Laeris* ed eventualmente l'*Andromeda*: le forze tau e iyanden dovranno atterrare sul pianeta con le capsule di abbordaggio oppure aprendo un portale psichico. Non possiedono segnalini Radiofaro quindi atterreranno casualmente; le forze marine e quelle necron si trovano già a su Althius;
- tutte le fazioni giocanti possono disporre di un Personaggio speciale da considerare nelle 10 unità schierabili;
- ad ogni fazione giocante verranno dati in dotazione 5 segnalini maceria leggera;
- **Regola generale di Evacuazione:** le squadre che vengono dalle navi in orbita potranno dichiarare di evacuare in ogni momento con le truppe che si trovano a bordo della nave, purché nessuna unità avversaria si trovi nella nave stessa;
- è possibile attivare i grappini di abbordaggio di una nave nemica abbordata raggiungendo con un'unità la sala comando e rinunciando alla sua azione di attacco;
- non è possibile bombardare o attaccare in alcun modo una nave nemica;
- **Operazione di Abbordaggio:** è possibile lanciare un grappino di abbordaggio tra la propria nave e una nemica (di quelle già in orbita), semplicemente portando almeno un'unità di fronte alla porta stagna e dichiarando di voler azionare il dispositivo di abbordaggio. Il grappino rappresenta un'area pressurizzata in cui valgono tutte le regole di combattimento valide all'interno degli scafi. Il grappino non può essere rimosso fino a che una delle due navi non avrà evacuato il settore;
- i Tiranidi verranno utilizzati da uno dei giocatori designato all'inizio della partita, sempre prima che quest'ultimo inizi il proprio turno. Questo giocatore dovrà anche porre, i Segnalini Blip nei tabelloni in Esterna in cui atterreranno le truppe nemiche (tranne che in quello col fortino e con l'*Andromeda*, presidiati dai Marines) nel seguente modo: per ogni tabellone sondato o su cui atterrano le capsule, il giocatore lancia 1D6. In base al risultato collocherà (se disponibili) i Segnalini Blip pescandoli a caso da una pila, tutti ad almeno 8 caselle di distanza da ogni miniatura nemica presente. Se tutti i tabelloni saranno stati sondati ed avanzeranno ancora dei Segnalini, questi verranno collocati nel turno in cui l'ultimo tabellone è stato sondato, in uno dei tabelloni già sondati, secondo le regole della carta Evento "Ridisposizione";

- i Tiranidi sono obbligati ad attaccare ad ogni turno il nemico più vicino in termini di caselle oppure devono muovere per raggiungerlo. In caso di equidistanza, il giocatore designato deciderà quale miniatura verrà attaccata;
- i punti totalizzati dalle uccisioni compiute dai Tiranidi non andranno assegnati ad alcun giocatore.

Note per il giocatore tau:

- L'*Or'en* dispone di 3 capsule di abbordaggio, ciascuna può contenere al massimo 5 unità;
- le squadre tau per fare ritorno sulla nave potranno: utilizzare la carta "Radiofaro" (utilizzabile solo da loro); impadronirsi dell'*Andromeda* (vedi modalità di utilizzo dell'*Andromeda*); passare attraverso il portale eldar (di qui arriveranno alla *Laeris*: raggiunta la sala comando di questa, potranno lanciare un grappino d'abbordaggio e passare così sull'*Or'en*).



L'interno dell'*Or'en*

Note per il giocatore eldar:

- Una volta attivato e aperto il portale psichico sul pianeta, esso sarà percorribile al contrario da qualsiasi unità in gioco, che quindi potrà – attraversandolo – trovarsi a bordo della *Laeris*;

- le squadre eldar per fare ritorno sulla Laeris potranno: impadronirsi dell'*Andromeda* (vedi modalità di utilizzo dell'*Andromeda*) oppure passare attraverso il portale eldar;
- gli Iyanden possono essere supportati da una squadra di 5 Arlecchini.

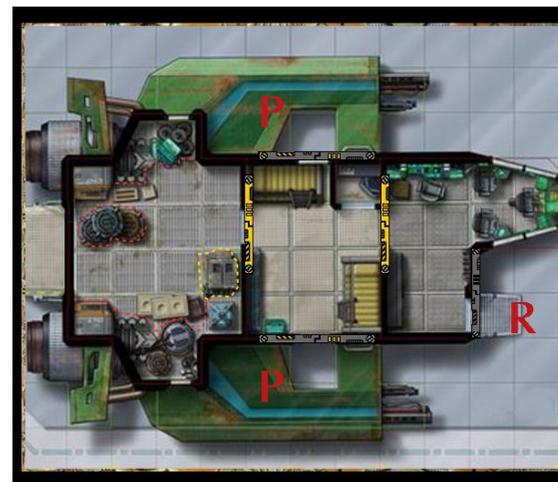


L'interno della *Laeris*

Nota per il giocatore marine:

- Il contingente marine è atterrato per primo sul pianeta con il mezzo da sbarco *Andromeda* e ha sfruttato il vantaggio per costruire un fortino dietro cui trincerarsi. Per le regole del fortino vedi ("Kimmera III");
- **Modalità di utilizzo dell'*Andromeda*:** se lo vorranno, alcuni o tutti i Marines potranno lasciare il pianeta salendo a bordo dell'*Andromeda* e abbordare le navi nemiche (vedi **Operazione di Abbordaggio**: i grappini si agganciano alle porte stagne): dal momento in cui la squadra sale a bordo a quello dell'abbordaggio sarà impiegato un turno di tempo, più tanti turni aggiuntivi quanto è il risultato del lancio di un dado da arma pesante. Così facendo la nave non potrà atterrare di nuovo sul pianeta;
- le squadre marine per evacuare potranno salire a bordo dell'*Andromeda* e dichiarare di abbandonare la partita (vedi regola generale di Evacuazione).

Nel caso in cui la nave abbia lasciato il pianeta per abbordare uno dei vascelli in orbita, i Marines rimasti a terra potranno, attraversando il portale psichico, raggiungere la *Laeris* e di lì tentare di passare sull'*Andromeda* oppure attivare i grappini d'abbordaggio per raggiungerla.

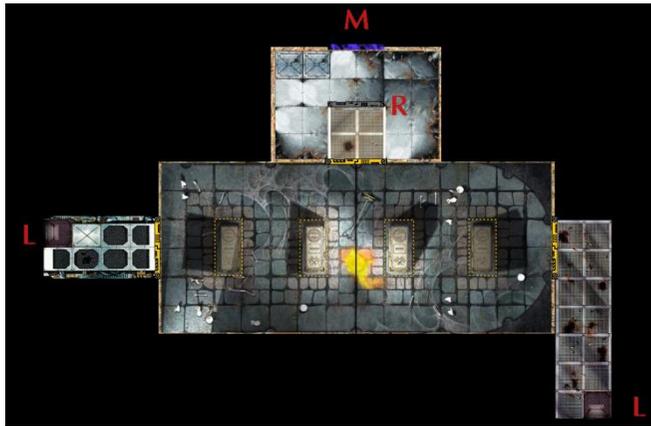


L'*Andromeda*

Nota per il giocatore necron:

- Il giocatore necron pone le sue unità nella stanza del Monolito nella cripta (questa inizialmente è invisibile e collocata altrove nell'area di gioco);
- **Modalità di teletrasporto:** il giocatore necron potrà sfruttare il portale del Monolito e teletrasportare da 1 a 5 unità a scelta all'interno di una stanza a sua scelta di una nave nemica tra quelle in orbita, nelle caselle che preferisce, purché contigue ed adiacenti tra loro; il teletrasporto va dichiarato all'inizio del turno necron: le unità vanno spostate nelle caselle di destinazione e potranno muovere e attaccare normalmente;
- le scale a pioli, le porte stagne e la cripta non andranno posti fino a quando una qualsiasi miniatura avversario non raggiungerà due caselle adiacenti a quella in cui si trova la scala. Il giocatore necron tuttavia se vorrà far uscire all'aperto le sue truppe dovrà farlo collocandole in corrispondenza delle scale, fornendo quindi ai nemici un indizio sui luoghi d'accesso alla cripta;

- il giocatore Necron potrà utilizzare il Monolito per abbandonare con tutte le sue unità una nave (che a quel punto non potrà più essere bersaglio del teletrasporto), semplicemente riposizionandole nella stanza da cui sono entrate. Queste rientreranno nella sala del Monolito nella cripta secondo le modalità di teletrasporto già spiegate. Potrà utilizzarlo inoltre per attaccarne una seconda o una terza e poi evacuarla oppure per evacuare con tutte le sue truppe, dichiarando di voler evacuare: il portale è valido solo per le truppe necron e resterà aperto solo se la cripta sarà priva di nemici. Per il resto vedi la **regola generale di Evacuazione**.



La cripta